

Inside Jobs - KSR

52 Spielkarten in 4 Farben (Werte je Farbe: 1 - 13), 24 Missionskarten, 4 Risikokommissionen.

Vorbereitung (3 - 5 Spieler):

- ◆ Legt die zur Spielerzahl passende Übersichtskarte bereit.
- ◆ Rollenkarten bereit legen: "Insider" und so viele "Agenten", daß jeder Spieler 1 Rolle hat. Alle Rollen mischen und verdeckt an jeden Spieler 1 Karte verteilen.
- ◆ Alle Spielkarten mischen und bei 3 / 4 / 5 Spielern an jeden 13 / 12 / 10 Karten geben. Übrige Karten sind aus dem Spiel.
- ◆ Jeder Spieler erhält 1 Geheimgoßer gut sichtbar vor sich platziert. Übrige Goßer in Vorrat legen.
- ◆ Mischt die 24 Missionskarten und legt sie als verdeckten Stapel bereit.
- ◆ Startspieler wird der Spieler links vom Kartengeber.

SPIELZIEL:

- ◆ Ihr seid entweder das Team "Agenten" oder der "Insider". Die Agenten gewinnen vorzeitig, wenn sie bei 3 / 4 / 5 Spielern 9 / 7 / 6 Missionen erfüllt haben.
- ◆ Der Insider braucht entsprechend 6 / 5 / 4 Geheimgoßer.
- ◆ Gewinnt keine Seite vorzeitig, kommt es nach dem letzten Stich zur Abstimmung (s. Spielende).

Grundregeln für das Stichspiel:

→ MISSION WÄHLEN:

- ◆ Zunächst nimmt der Startspieler (später der letzte Stichgewinner) **2 Missionskarten** von oben vom Missionskarten-Stapel und wählt davon 1 Karte offen als **AKTIVE** Mission aus. Die Karte enthält die Bedingung zu ihrer Erfüllung und die Trumpf-Farbe des **aktuellen** Stiches. Die zweite Mission legt der Spieler verdeckt in die Spielschachtel zurück.

→ STICHRUNDE:

- ◆ Der Startspieler bzw. letzter Stichgewinner beginnt + legt 1 seiner Handkarten in die Tischmitte. Damit ist die **Farbe** (wie bei dieser Karte) festgelegt, die in diesem Stich bedient werden muss.
- ◆ Im Uhrzeigersinn muss jeder weitere Spieler auch 1 Karte dieser Farbe in den Stich legen, also **bedienen**. Nur wer die Farbe nicht hat, darf 1 beliebige Karte spielen. **ACHTUNG:** Der **Insider** muss sich **nicht** an die Bedienregeln halten.
- ◆ Der Stich geht an den Spieler, der in angespielter Farbe die höchste Zahl gespielt hat. Zusätzlich gibt es für diesen 1 Koffer vom Vorrat. Dieser Spieler eröffnet den nächsten Stich.

Vorzeitig aufgedeckte Rolle: Hat ein Spieler die Anzahl Koffer gesammelt, die der Insider für den Sieg brauchen würde, deckt er seine Rolle auf.

TRUMPF: Die Missions-Karte der jeweiligen Stichrunde zeigt eine Trumpf-Farbe, die für den aktuellen Stich wertvoller als jede andere Farbe ist. Wurde nur **EINE** Trumpf-Karte im Stich gespielt, gewinnt diese den Stich. Bei mehreren Trumpf-Karten im Stich gewinnt die mit höherer Zahl.

- ◆ **PRÜFT: Mission erfüllt?** JA = Erfüllte Mission rechts an Übersichtskarte legen. NEIN = Mission in Schachtel legen.
- ◆ **PRÜFT: Vorzeitiger Sieg?** Hat eine Seite ihre vorzeitige Siegbedingung erfüllt? Sind **genügend Missionen** erfüllt, siegen die Agenten. Hat der Insider **genügend Koffer** gesammelt, deckt er seine Rolle auf und gewinnt. Erfüllen beide Seiten in selber Runde, gewinnt der Insider.

Spielende: Bei 3 / 4 / 5 Spielern bleiben 2 / 2 / 1 Handkarten je Spieler **UNGESPIELT**. Sind alle Karten ohne vorzeitiges Ende ausgespielt, endet das Spiel und es gibt nun eine **ABSTIMMUNG**:

Ihr diskutiert, wer der Insider sein könnte und zeigt nach Count-Up (1-2-3) je auf 1 andere Person. Die Person mit den meisten Stimmen deckt ihre Rolle auf. Ist es der Insider, gewinnen die Agenten. Andernfalls gewinnt der Insider. Gibt es mehrere Spieler mit den meisten Stimmen, gewinnt der Insider.

Kommunikation: Ihr dürft über gespielte Karten zwar reden, sie aber nicht mehr ansehen. Der Startspieler eines Stiches darf **nicht** sagen, was auf der verdeckten Mission stand. Die Spieler dürfen jederzeit diskutieren, wer wohl der Insider sein könnte. Über die Handkarten bzw. ob man sie nicht hat, darf man nicht reden. Man darf jederzeit spekulieren, welche Handkarten andere Spieler haben.

Geheimgoßer einsetzen: Für mit dem Spiel schon erfahrene Spieler: Nach Ausspiel einer eigenen Karte kann man 1 eigenen Koffer darauf* legen. Damit hat die Karte die Farbe** der Trumpffarbe angenommen. Auch auf eine Trumpfkarte darf 1 Koffer gelegt werden. *Der Startspieler und die Spieler mit schon aufgedeckter Rolle dürfen das nicht. Der Stichgewinner erhält (wie immer) 1 Geheimgoßer UND nun auch alle Koffer auf den Karten im Stich. **Kommen durch diesen Effekt 2 gleichwertige Karten im Stich vor, ist die später gespielte Karte besser.

Kurzspielregeln: Ein Service der Spielmagazine
SPIELEREI und H@LL9000 - Autor: roland.winner@gmx.de - 13.11.22